

Livre de règles officiel de la World Cup '10

Ecrit par
Zombo
2009
Traduit par
Raeik

Draft 1

Introduction

Ce livre de règles est divisé en deux sections. La section 1 traitera de la phase de qualification. La section 2 traitera de l'événement en lui-même.

1. La phase de qualification

La phase de qualification permet de déterminer les 8 meilleures équipes qui pourront participer à l'événement. Elle consiste en une **battle de collab**.

1.1 Battle de collab

Chaque communauté inscrite devra réaliser une collab. Chaque collab sera alors mise en ligne en même temps. Ensuite ces collabs seront classées et les communautés du top 8 pourront accéder à la World Cup.

1.1.1 Caractéristiques de collabs

La collab sera composée de:

- 1- 6-10 vidéos de 6-10 spinneurs (une vidéo par spinneur) de la communauté.
- 2- Chaque vidéo devra être d'une **durée minimum** de 10 secondes, et d'une **durée maximum** de 25 secondes.
- 3- La durée maximum de la collab est de **4 minutes**, introduction et crédits compris.
- 4- La collab devra être éditée par quelqu'un venant de la même communauté.
- 5- La collab devra comprendre une introduction et des crédits.
- 6- Il est interdit de modifier la vitesse des vidéos (accélérer ou ralentir).

Il est important de souligner que les spinneurs participant à la collab ne doivent pas nécessairement être les mêmes spinneurs qui composeront l'équipe participant à l'événement principal.

1.1.2 Objectif de la collab

Les collabs seront visionnées par des spinneurs de tout le monde. L'objectif de chaque communauté sera de se servir de cette collab pour vanter et montrer les talents de ses spinneurs et de prouver que leur niveau est suffisant pour participer à la World Cup. Chaque communauté doit faire une collab qui impressionnera tout le monde et qui donnera envie au public de voir ces spinneurs participer à la World Cup.

La collab peut être vue comme une réponse à la question "Pourquoi votre équipe mérite-elle de participer à la World Cup ? »

Les qualifications sont comparables aux villes faisant une présentation pour convaincre l'IOC qu'ils sont le meilleur candidat pour les prochains JO.

1.2 Jugement de la collab

Toutes les collabs seront dévoilées publiquement. Chaque communauté devra alors décider de comment ils vont classer les collabs des autres communautés. On a suggéré quelques méthodes comme un vote public ou la formation d'un comité.

Chaque communauté devra rendre un classement du **top 8** des collabs, sans inclure la leur.

Les collabs devront être jugées selon les objectifs ci-dessus (1.1.2). En évaluant les collabs, les juges devront se poser les questions suivantes :

- 1- Quelle collab m'a le plus impressionné?
- 2- Qui mérite une place dans la World Cup?
- 3- Qui a prouvé qu'ils avaient le talent nécessaire pour former une équipe pour la World Cup?

Les gens devront se concentrer surtout sur les combos en eux-mêmes. L'édition doit seulement être là pour départager une égalité, si nécessaire.

Les classements seront récupérés dans chaque communauté et seront dévoilés publiquement.

Chaque communauté gagnera alors des points selon leur rang sur chaque liste où ils apparaîtront. Les points seront alors donnés comme montré ici:

1 st place	10 pts
2 nd place	8 pts
3 rd place	6 pts
4 th place	5 pts
5 th place	4 pts
6 th place	3 pts
7 th place	2 pts
8 th place	1 pt

L'addition des points donnera donc le classement final des communautés. Le top 8 sera alors qualifié pour l'événement principal.

1.3 Calendrier des qualifications

Les communautés devront confirmer leur participation à l'événement de qualification. Les qualifications devraient

commencer en **Septembre ou Octobre**. La date de rente des collabs sera alors **fin Octobre début Novembre**. Les jugements se dérouleront en **Novembre**. Les résultats finals seront attendus **fin Novembre début Décembre**.

Le mois de Décembre pourra alors être utilisé pour départager des égalités si nécessaire et laissera suffisamment de temps aux communautés pour préparer leur équipe. Toutefois il est conseillé aux communautés de préparer les équipes avant même les résultats au cas où ils auraient besoin de plus de temps pour prendre cette décision.

1.4 Départager les égalités

Dans le cas (non espéré) où il y aurait deux communautés à égalité à la 8^e position au total des points, un processus de départage sera improvisé en Décembre, dans lequel seraient impliquées les deux communautés.

2. L'événement principal

L'événement principal est la World Cup en elle-même, elle se déroulera au début de l'année 2010. Cette compétition est disputée par équipe, où chaque communauté (qualifiée) possède une équipe qui la représente. Les équipes s'affrontent entre elles pendant des battles. **Une battle est un ensemble de matchs**, et chaque match est un 1vs1 ou un 2vs2. Celle qui remporte le plus de matchs est l'équipe gagnante de cette battle.

2.1 Constitution d'équipe

Les communautés qualifiées doivent présenter la composition de leur équipe avant que la World Cup ne commence. Celle-ci devra comporter **6 spinneurs** et **1 manager**. La composition présentée est définitive et ne pourra pas être changée pendant la compétition.

2.1.1 Manager

Le manager est chargé de la communication avec les organisateurs de l'événement. Ceci inclut qu'il/elle doit être capable de bien lire et écrire **anglais**. Le manager peut aussi être un spinneur de l'équipe et participer à la compétition.

2.2 Déroulement de la compétition

La compétition se déroulera en 2 phases : une phase de poules et une phase d'élimination directe. La phase de poules durera 3 tours, la phase d'élimination sera composée des demi-finales et de la finale, pour un total de 5 tours.

2.2.1 Phase de poules

Pendant la phase de poules, les équipes seront séparées en 2 poules A et B. Les équipes du top 4 des qualifications seront aléatoirement divisées en 2 groupes de 2 équipes qui seront dans 2 poules différentes. Les 4 dernières équipes seront aléatoirement placées dans les deux poules.

Chaque poule aura donc 4 équipes. Chaque équipe affrontera les 3 autres équipes une fois, pour un total de 3 battles.

Pour chaque victoire une équipe gagne 3 points. Une égalité donne 1 point, une défaite 0. Après 3 tours les équipes du **top 2** (donc les deux équipes avec le plus de points dans leur poule) accéderont aux demi-finales.

En cas d'égalité l'équipe avec le plus de **matches** gagnés passera. Si un second départage est nécessaire, l'équipe possédant le plus de votes des juges ira à la phase suivante (voir la section du jugement plus bas).

2.2.2 Phase d'élimination directe

La phase d'élimination comporte les demi-finales et la finale. La meilleure équipe de la poule A affrontera l'équipe en seconde place de la poule B, et vice versa. Les gagnants de chaque battle accéderont à la finale. L'équipe qui gagnera la finale sera sacrée championne !

2.3.1 Déroulement des battles

Le déroulement des battles sera le même pendant la phase de poules et la phase d'élimination.

Le déroulement consiste en **3 matchs** : 2 simples (1vs1) et 1 double (2vs2). Chaque match simple aura un **thème**, choisi **au début de la battle**. Quand les thèmes auront été choisis, chaque manager devra alors **de façon confidentielle** envoyer leur lineup aux organisateurs. Un lineup consiste à la répartition des spinneurs de l'équipe entre les 3 matchs (2 spinneurs pour le double, 1 pour chaque simple). Toutefois **4 spinneurs** sont présents par battle. Comme chaque équipe a 6 spinneurs, 2 ne participeront pas à la battle.

Chaque match sera alors jugé. L'équipe qui gagne le plus de matchs gagne la battle. S'il y a des égalités (ce qui est possible puisque les matchs peuvent donner des égalités), alors les équipes obtiendront une égalité.

2.3.2 Thèmes des matchs simples

Un thème sera assigné à chaque match avant le début de la battle. Les managers pourront alors former leur lineup selon les résultats piochés. **Merci de remarquer que le thème ne compte que pour 33% de la note totale.**

Les combos devront respecter le thème le plus possible, mais aussi les autres critères jugés.

Deux listes de thèmes sont communiquées avant le début de la compétition. Pour chaque battle un thème de chaque liste sera tiré aléatoirement et sera assigné à chacun des deux matchs simples. La liste **technique** contient des thèmes en liens avec l'exécution, la technique et la performance, tandis que la liste **artistique** contient des thèmes basés sur divers concepts et idées du pen spinning.

Liste des thèmes techniques	Liste des thèmes artistiques
Vitesse	Créativité
Fluidité	Deux mains
Difficulté	Spinless
Contrôle	Aerials
Variété	Corps et environnement

Voici une description rapide de chaque thème, avec un exemple pour chaque thème :

Vitesse: Un bon combo rapide est rapide et utilise la vitesse pour améliorer le rendu du combo et des tricks utilisés.

Exemple: http://www.youtube.com/watch?v=njpj_uQXQOA
(Dongza)

Fluidité: Un combo fluide est exécuté de tel façon que les tricks s'enchainent les uns aux autres sans coupure ni accroc.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=5cJaGa1QExc>
(Taeryong)

Difficulté: Un combo difficile contient des tricks qui sont très risqués à réaliser sans faute. Il peut aussi comprendre des transitions difficiles entre les tricks.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=WvI1W7dEgmA>
(Spinnerpeem)

Contrôle: Un combo contrôlé est un combo où le spinneur est capable de garder la main stable même en réalisant des passages difficiles. Le spinneur doit montrer sa confiance pendant qu'il spin. Le mod et la main doivent aussi rester dans le cadre.

Exemple: http://www.youtube.com/watch?v=YqAaJ6_jqmk
(Supawit127)

Variété: Un combo varié évite de faire des passages répétés ("spam"). Le combo devra éviter les tricks de base et les remplacer par des hybrides intéressants ainsi que d'autres tricks avancés. Le spinneur devra aussi montrer sa maîtrise dans plusieurs catégories de tricks.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=6sgLa4OkBco>
(Fratleym)

Créativité: Un combo créatif est un combo qui va explorer de nouveaux combos et tricks. Il montrera des idées surprenantes et innovantes pour la première fois. Il montrera aussi des idées et tricks utilisés dans de nouvelles situations.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=-Lbyo3PAHiQ>
(Stuhl)

Deux mains: Le spinneur devra montrer sa maîtrise des deux mains et montrer qu'il est capable de les utiliser dans un même

combo efficacement. Ceci pour inclure les tricks qui utilisent les deux mains, augmentant la difficulté d'un trick en spinnant de la mauvaise main, ou en utilisant plusieurs mods en même temps.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=oXhQC1nPbZQ>
(Minwoo)

Spinless: Les tricks spinless (ou motionless) sont des tricks où le mod n'est pas en mouvement par rapport à la main. Ceci inclut les stalls, les isolations et d'autres tricks et effets où le mod est tenu par la main. Le combo devrait comporter certains de ces tricks spinless.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=sVLbUo55hY8>
(Rafe)

Aerials: Les aerials sont des tricks où le mod n'est plus en contact avec le spinneur et vole dans l'air. Le combo devra comporter certains tricks aériens qui s'intègrent parfaitement dans le combo.

Exemple: http://www.youtube.com/watch?v=lG0B4_76XGc
(Answer)

Corps et environnement: Les body tricks se rapportent aux tricks qui utilisent des parties du corps autres que les doigts. Ceci inclut toute la main, la paume, le poignet, le bras, le pied, la jambe, la tête etc. Les environmental tricks se rapportent aux tricks qui utilisent des objets extérieurs au spinneur, comme la table, les murs, le sol etc. Un bon combo devra se servir de ces éléments de façon judicieuse.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=m3Lx3BNqL8E>
(wcy)

2.3.3 Les matchs doubles

Au lieu d'avoir un thème les doubles devront comporter des transitions entre les deux spinneurs. Notez qu'il peut y avoir plusieurs transitions dans les vidéos et les deux spinneurs peuvent se relayer plusieurs fois. **Les transitions représentent 11% de la note totale.** En effet les spinneurs doivent s'appliquer sur les transitions mais pas au détriment de leurs combos. Les deux combos avec les transitions devront être regroupés en une vidéo.

Exemple: <http://www.youtube.com/watch?v=sVbph-WXkDY>
(XYZaki & Awesome)

2.3.4 Déroulement des matchs

Les vidéos des simples devront durer entre **10 et 25 secondes**.

Pour les doubles chaque spinneur devra avoir un temps total de spin de **10 à 25 secondes** au total.

Les vidéos doivent être rendues au manager, qui devra les envoyer aux organisateurs.

2.4 Jugement

Chaque communauté doit procurer **2 juges** pour l'événement. Il est aussi possible que nous utilisions des juges externes n'étant affiliés à aucune communauté.

Pendant la phase de **poules** les juges devront noter les battles des poules auxquelles leur équipe n'appartient pas.

Pendant la phase **d'élimination**, seuls les juges des communautés éliminées jugeront.

2.4.1 Jugement par paire

Chaque paire de juges de chaque communauté devra donner un seul vote pour chaque match jugé. Ce qui signifie que les deux juges doivent communiquer entre eux, débattre afin d'arriver à un accord commun. Ils peuvent juger séparément toutes les vidéos puis comparer leur votes et trouver un arrangement ou alors juger les vidéos ensemble. C'est pourquoi les juges doivent être capables de communiquer entre eux, en personne, par email ou par messagerie instantanée.

2.4.2 Critères de jugement

Le critère de jugement utilisé est **relatif**. Au lieu de donner des valeurs absolues pour les combos, les vidéos seront comparée à une autre pour chaque match.

Des points positifs sont donnés à une vidéo qui a une **meilleure** performance que la vidéo adverse, et des points négatifs seront donnés si la performance est **moins bonne**.

Les demi-points sont autorisés. (0.5, 1.5, 2.5)

2.4.2.1 Critères des matchs simples

Pour les simples les vidéos doivent être comparées selon les critères suivants :

Fluidité:

Score	Description
0	Les vidéos sont aussi fluides. Les erreurs de chaque vidéo sont du même ordre.
+1 / -1	Une vidéo est plus fluide que l'autre mais on peut noter des erreurs similaires des deux côtés. OU Les deux vidéos sont aussi fluides mais une vidéo a un accroc de plus que l'autre.
+2 / -2	Une vidéo est plus fluide que l'autre et contient moins d'erreurs que l'autre.
+3 / -3	Une vidéo a une grosse erreur alors que l'autre n'en a pas.

Difficulté

Score	Description
0	Les vidéos ont la même difficulté. Les tricks et les linkages sont de la même difficulté.

+1 / -1	Une vidéo utilise des tricks légèrement plus difficiles que l'autre ou certains des linkages sont plus durs à effectuer.
+2 / -2	Une vidéo possède un trick ou un linkage de très haute de difficulté alors que l'autre n'en possède pas.
+3 / -3	Une vidéo contient plusieurs éléments de grande difficulté tandis que l'adversaire utilise seulement des tricks de base.

Thème

Score	Description
0	Les vidéos suivent le thème de la même façon.
+1 / -1	Une des vidéos suit plus le thème que l'autre.
+2 / -2	Une des vidéos montre une bonne application du thème alors que l'autre ne correspond pas.
+3 / -3	Une vidéo suit le thème parfaitement alors que l'autre ne le suit que de façon légère ou pas du tout.

Les points sont alors ajoutés pour savoir quelle vidéo est meilleure. Par exemple si on compare une vidéo A à une vidéo B. Supposons que la vidéo A ait +1 en fluidité comparée à B, -1 en difficulté

comparée à B, et +0,5 en thème comparée à B. Le score final est de $+1-1+0,5 = +0,5$ en faveur de A. A est le gagnant.

2.4.2.2 Critères des matchs doubles

Fluidité:

Score	Description
0	Les vidéos sont aussi fluides. Les erreurs de chaque vidéo sont du même ordre.
+1 / -1	Une vidéo est plus fluide que l'autre mais on peut noter des erreurs similaires des deux côtés. OU Les deux vidéos sont aussi fluides mais une vidéo a un accroc de plus que l'autre.
+2 / -2	Une vidéo est plus fluide que l'autre et contient moins d'erreurs que l'autre.
+3 / -3	Une vidéo a une grosse erreur alors que l'autre n'en a pas.

Difficulté

Score	Description
0	Les vidéos ont la même difficulté. Les tricks et les linkages sont de la même difficulté.
+1 / -1	Une vidéo utilise des tricks légèrement plus difficiles que l'autre ou certains des linkages sont plus durs à effectuer.
+2 / -2	Une vidéo possède un trick ou un linkage de très haute difficulté alors que l'autre n'en possède pas.
+3 / -3	Une vidéo contient plusieurs éléments de grande difficulté tandis que l'adversaire utilise seulement des tricks de base.

Créativité

Score	Description
0	Les vidéos sont aussi créatives l'une que l'autre.
+1 / -1	Une des vidéos montre un effort de créativité comparée à l'autre et utilise plusieurs nouveaux éléments.
+2 / -2	Une des vidéos montre des tous nouveaux concepts et idées alors que l'autre n'est pas créative.

Transition

Score	Description
0	Les transitions ont une exécution et une envergure similaires.
+1 / -1	Une vidéo montre une meilleure utilisation des transitions que l'autre.

Les points sont alors ajoutés pour savoir quelle vidéo est meilleure. Par exemple si on compare une vidéo A avec une vidéo B. Supposons que la vidéo A ait +1 en fluidité comparée à B, -1 en difficulté comparée à B, -0,5 en créativité comparée à B et -0,5 en transition comparée à B. Le score finale est de $+1-1-0,5-0,5 = -1$ pour A. B est donc les gagnant.

2.4.3 Regroupement des résultats

Les résultats sont envoyés par toutes les paires de juges. Chaque résultat de juge est considéré comme un vote pour une des vidéos. La vidéo qui a le plus de votes gagne le match. L'équipe qui gagne le plus de matchs gagne la battle.

Exemple : Il y a 5 paires de juges jugeant une battle Equipe 1 vs Equipe B. La battle est composée de 3 matchs.

Pour le premier match, les 5 paires de juges votent respectivement +1, +0.5, -0.5, -1, +1 pour A. Donc A obtient 3 votes, B obtient 2 votes. A gagne le premier match 3-2.

De façon similaire l'Equipe B remporte le deuxième match 5-0 et l'Equipe A remporte le troisième match 4-1. L'Equipe A ayant

gagné 2 matchs sur les 3 elle remporte la battle. Au total l'équipe A a reçu 7 votes et l'équipe B 8 votes.